TESTE • PASSATEMPOS • QUADRINHOS

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2
Nº 69
5/7/2001

Será que tomo um leitinho antes de deitar?

AS FÉRIAS CHEGARAM!
Dicas legais de brincadeiras

URSO
Conheça esse bicho dorminhoco e muito comilão

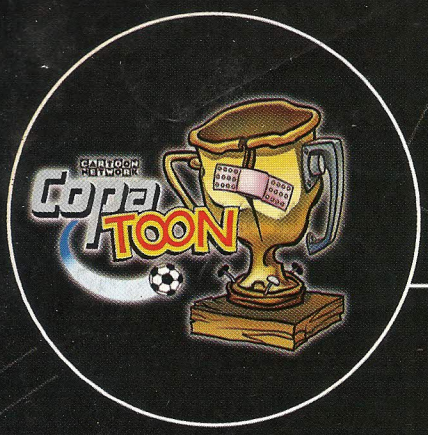
www.RECREIONLINE.com.br

ORIGAMI
Faça um urso de papel bem simpático

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX
e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 69



TM & © 2001 Cartoon Network. An AOL Time Warner Company. All Rights Reserved.

CASADOS
X
LARGADÕES

MENINOS
X
ESTRELAS

TAGARELAS
X
BOCA-MOLE

MENINAS
X
SEGUNDÕES

QUASE VESTIDOS
X
ANTIQUADOS

MODERNINHOS
X
PELADOS

HIPERATIVOS
X
SOLTEIROS

QUATRO DEDOS
X
MÃOS CHEIAS

Todos os astros do **Cartoon Network** vão acertar o juiz... quer dizer, a bola no mais esperado **campeonato** do ano: **Copa Toon.** Se ligue durante todo o mês. **A grande final** acontece dia **28 de julho.** Não perca **Pelé** com o **Space Ghost!**

www.CartoonNetwork.com.br

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é um bom turista?**
Veja se você sabe curtir suas viagens.

8 BICHOS **Espertos e grandalhões**
Saiba mais sobre os ursos.

12 FAZENDO ARTE **Ursinhos de papel**
Dobraduras para brincar.

14 FIQUE LIGADO **Pequenos espiões**
Dois irmãos vivem mil aventuras nos cinemas.

16 PASSATEMPO **Labirinto**

18 FÉRIAS **É hora de diversão**
Brincadeiras legais.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 MÃO NA MASSA **Formiguinhas de chocolate**
Uma receita deliciosa.

25 PASSATEMPO **Enigma**

28 CHIPS E BITS **Sites mágicos**
Dicas de truques na Internet.

29 PASSATEMPO **Fique de olho**

30 NO SITE **RECREIO na rede**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Brinque com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Desvende o mistério da biblioteca.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CAPA: TONY STONE (URSO)/ LEO FELTRAN (ORIGAMI) / JEAN GALVÃO (ILUSTRAÇÃO)/ SAM HART (ROBÔ)

CURIOSIDADES

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO OS FILHOTES DE GOLFINHO E DE BALEIA MAMAM?

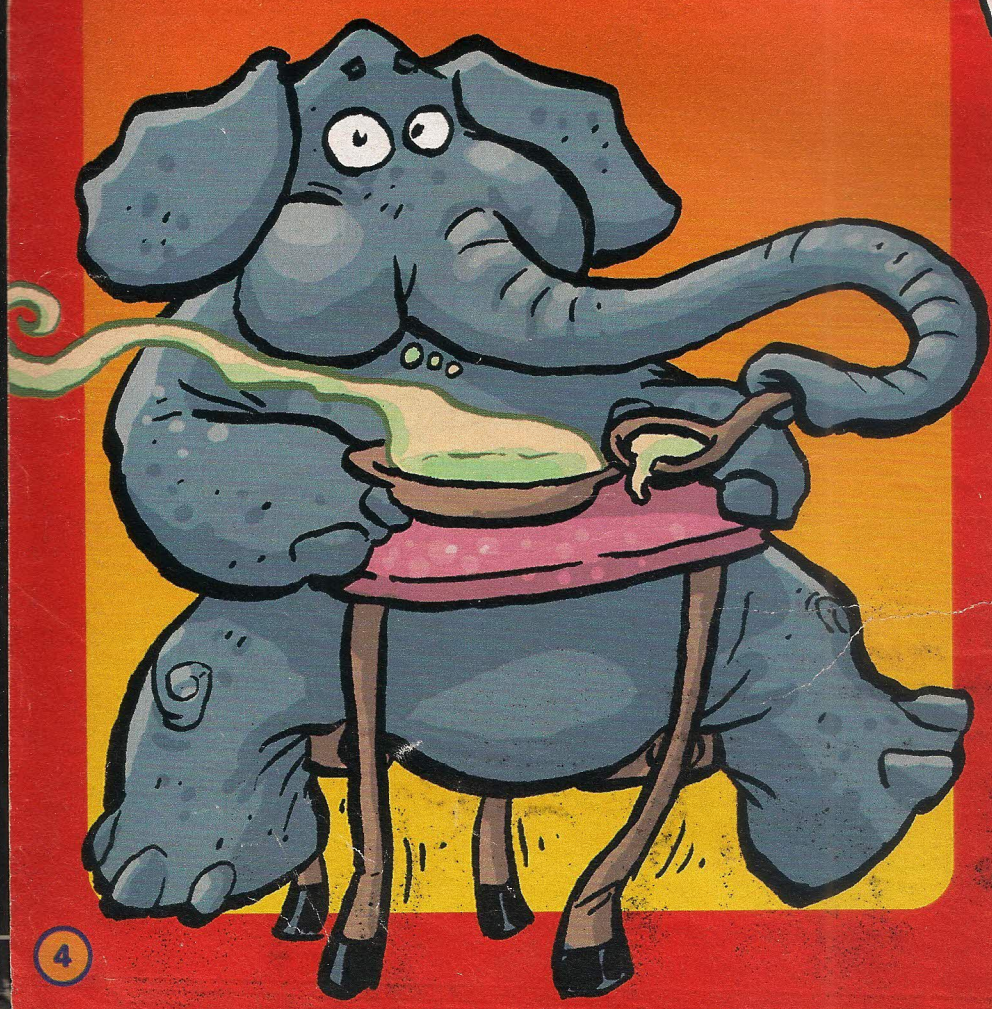
Raquel Ferracine, 9 anos
São José dos Campos – SP

Como os outros mamíferos, eles mamam nas glândulas mamárias de suas mães, que ficam na região da barriga. Eles mamam dentro da água e as mães têm glândulas menores que as de outros bichos.

PARA QUE SERVE A TROMBA DO ELEFANTE?

Maycon Deodato da Silva, 10 anos
Diadema – SP

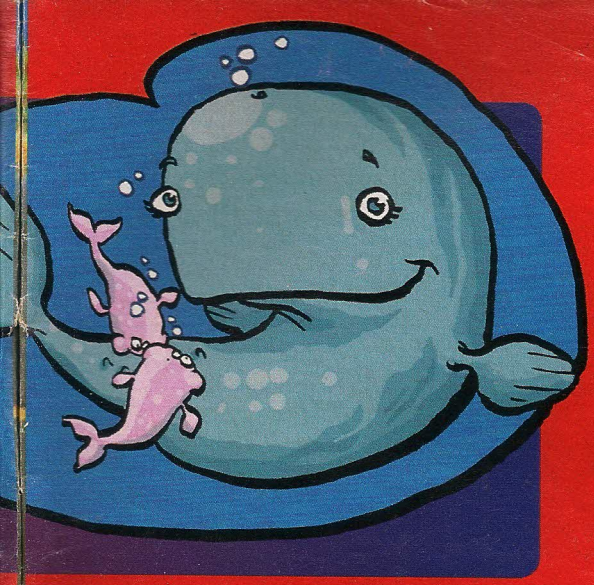
Ela funciona como nariz e mão. O elefante usa a tromba para respirar, para arrancar os brotos de plantas e levá-los até a boca e para beber água. Imagine que trabalhão ele teria se tivesse que se abaixar cada vez que quisesse comer!



QUEM INVENTOU O BARALHO? PARA QUÊ?

Bruno Perosso Mailberg
Blumenau - SC

Não se sabe ao certo. Alguns acham que foram os chineses, entre os séculos 7 e 10, a pedido de um imperador que encomendou um presente diferente para a namorada. Outros acreditam que foram os indianos, pois os símbolos das primeiras cartas eram parecidos com estátuas antigas da Índia. Os ciganos levaram o baralho para a Europa e Cristóvão Colombo o trouxe para a América.



COMO SE CHAMA A PESSOA QUE ESTUDA DINOSSAUROS E COMO ELA TRABALHA?

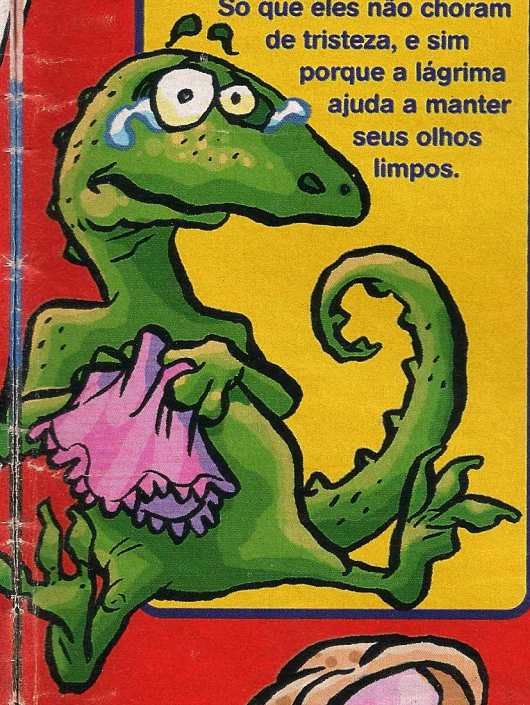
Caio Francisco dos Santos, 10 anos
Santos – SP

O estudioso de dinossauros e de outras formas de vida que não existem mais é o paleontólogo. Ele recolhe e analisa fósseis de animais e plantas para entender como esses seres viviam, o que comiam, como se relacionavam com outros seres e por que desapareceram. É um trabalho muito importante, que ajuda a entender como era nosso planeta no passado.

CONSULTORIA: IVANA A. SILVA MARQUES (BIÓLOGA) E RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO).
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

VOCÊ SABIA QUE...

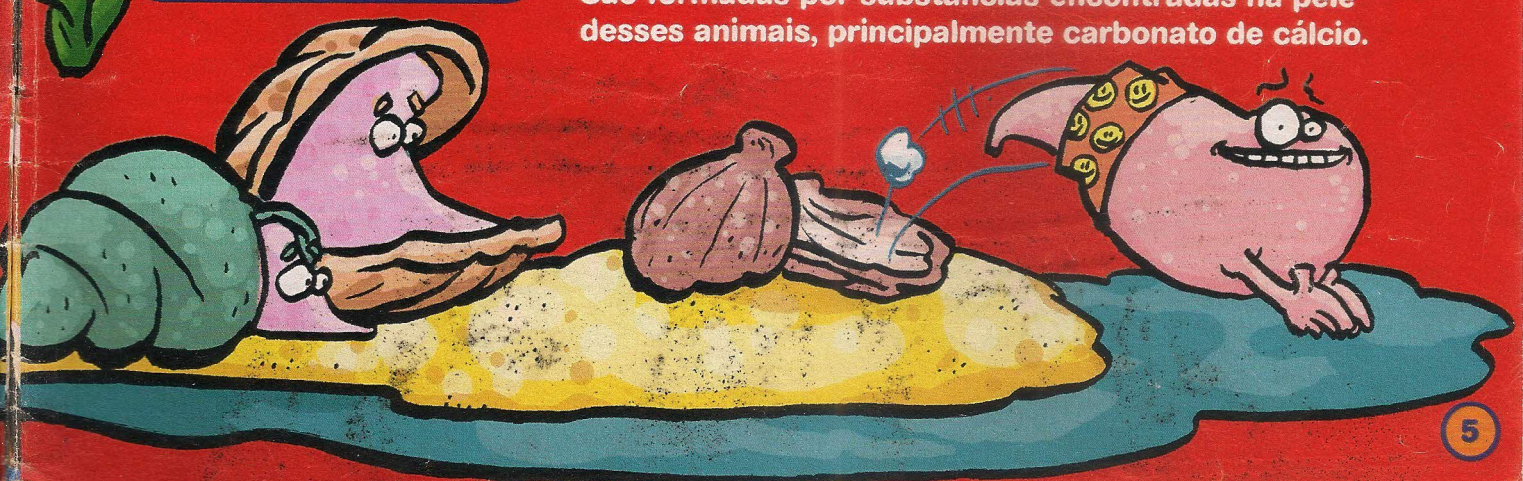
- **O maior palácio do mundo fica na cidade de Pequim, na China? Ele é cercado pelo maior fosso do mundo.**
- **Os reptéis choram? Só que eles não choram de tristeza, e sim porque a lágrima ajuda a manter seus olhos limpos.**

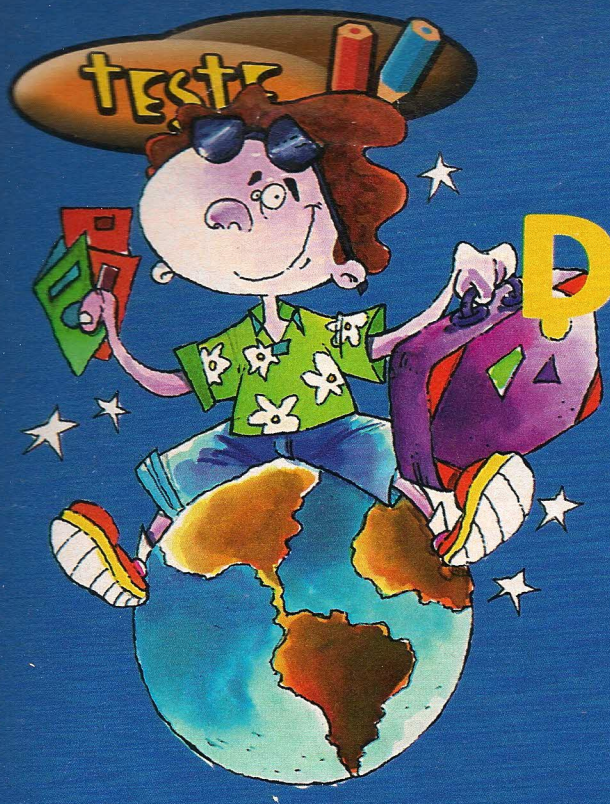


O QUE SÃO AS CONCHINHAS QUE ENCONTRAMOS NA PRAIA?

Rebeca Alvarenga Correali, 7 anos
São Paulo – SP

As conchas são o esqueleto externo de moluscos marinhos e funcionam como suporte e proteção. São formadas por substâncias encontradas na pele desses animais, principalmente carbonato de cálcio.





QUE TIPO DE TURISTA VOCÊ É?

As férias estão começando e todo mundo quer passear. Descubra se você aproveita bem as viagens e respeita os lugares que visita.

1 Se viaja para um lugar onde se fazem comidas bem diferentes daquelas com que está acostumado, qual a sua reação?

- A Experimenta um pouquinho de cada coisa.
- B Só almoça se encontrar as coisas que come em casa.

2 Quanto tempo você costuma ficar no quarto quando viaja?

- A Pouco, porque quer sair e conhecer lugares novos.
- B Menos do que gostaria, pois tem de sair para fazer passeios e acaba perdendo seus programas de TV favoritos.

3 Em um parque há uma fila enorme para a atração mais legal. O que você faz?

- A Entra na fila e espera como todo mundo.
- B Tenta furar a fila, porque tem pressa.

4 O que você faz antes de viajar para um lugar novo?

- A Tenta descobrir coisas sobre o local na Internet e em livros e revistas.
- B Nem pensa no assunto. Sua família cuida de tudo.

5 Se visita um parque ou uma praia, o que leva de lembrança?

- A Fotografias.
- B Pedrinhas, plantas e tudo que encontra no caminho.

6 Se vai para uma cidade pequena, você:

- A Dá um jeito de conhecer também as cidades vizinhas.
- B Reclama porque não tem nada para fazer.

7 O que você acha de visitar museus e monumentos?

- A Legal, pois pode ver coisas interessantes e aprender mais.
- B Uma chatice.

8 Quando vai a uma praia ou a um parque, o que faz com o lixo?

- A Leva um saquinho para jogar o lixo e depois levá-lo embora.
- B Procura uma lixeira e, se não achar, joga em um cantinho.

9 Durante uma viagem, se você e seus amigos ou irmãos estão em um ônibus ou um restaurante, o que fazem?

- A Conversam e brincam em turma sem incomodar os outros.
- B Gritam e aprontam a maior bagunça sem se importar com ninguém.

10 Se fosse viajar para um país em que se fala outra língua, o que você faria?

- A Tentaria aprender algumas palavras no idioma local e levaria um dicionário de bolso para se comunicar com as pessoas.
- B Nada, afinal alguém no lugar deve falar português.

Marque um ponto para cada resposta A e nenhum para as respostas B.

RESULTADO

De 0 a 3 pontos
Quase sempre você se cansa nas viagens. Tente curtir mais os passeios e experimente coisas novas para aproveitar bem as férias. E lembre-se também de que é preciso respeitar e preservar a natureza e os locais por onde passa.

De 4 a 7 pontos
Você gosta de viajar, mas talvez possa se divertir ainda mais se prestar atenção nos lugares e em seus habitantes. Em vez de simplesmente olhar a paisagem, tente conhecer as pessoas e seus costumes. Assim você terá muitas histórias para contar quando voltar para casa.

De 8 a 10 pontos
Provavelmente você adora viajar e conhecer lugares novos. Por isso, não se irrita quando é preciso esperar. Além disso, gosta de novas experiências e respeita a natureza. Dessa forma você aproveita os passeios, se diverte e conhece gente nova.

NÃO É

O urso-pardo é forte, grande e comilão.

Você adora dormir bastante no inverno e comer coisas gostosas? Os ursos também! Simpáticos e inteligentes, eles parecem amigos grandalhões sempre com vontade de brincar.

Mas não é bem assim. Como qualquer outro animal, eles não gostam de ser incomodados e podem se tornar perigosos quando se sentem ameaçados ou têm fome. Nessas horas, é melhor não estar por perto. Além de muito forte, o urso pode atingir até 50 quilômetros por hora numa caçada!

Esses bichões são chamados de ursos-pardos por causa da cor de seu pêlo, que varia bastante. Ele pode ser creme, acinzentado, marron ou quase preto.

Para reconhecer esse tipo de urso, é só prestar atenção: ele tem uma corcunda, orelhas curtas e arredondadas, focinho grande e unhas longas e afiadas.

DE PELÚCIA!

FOTOS: TONY STONE

Os ursos-pardos sabem nadar bem e adoram uma pescaria.

ALMOÇO VARIADO

Os ursos-pardos comem de tudo. Eles se deliciam com peixes, carnes, frutas, grama, raízes, musgos e sementes e devoram até insetos e fungos. E como não são nada bobos, adoram doces e sabem até pegar mel na colméia.

Com todo esse apetite, os ursos são grandes caçadores e se guiam pela audição e pelo olfato, que compensam sua visão pouco desenvolvida.

QUE SONO BOM!

Quando chega o inverno no hemisfério norte, os ursos-pardos costumam tirar uma longa soneca. Ela começa entre os meses de outubro e dezembro e termina entre março e maio. É que nessa época não é fácil encontar comida e o urso fica em repouso para economizar energia.

Eles escolhem lugares escondidos debaixo de grandes pedras ou entre as raízes de árvores para dormir. Quando encontram um local seguro, podem usar a mesma casa por anos e, antes de cair no sono, fazem tocas e preparam uma cama com plantas secas.

Essa soneca é chamada de hibernação. Nesse período a respiração e as batidas do coração do bicho diminuem de velocidade e a temperatura de seu corpo cai. Mas não é um sono profundo e eles acordam e fogem logo se houver algum perigo.

BEBÊS FOFINHOS

Alguém viu a nossa mãe por aí?

Quando nascem, os filhotes de urso pesam entre 340 e 680 gramas. A mamãe-urso pode ter de um a quatro filhotes na mesma gestação. O corpo deles é coberto por um pêlo marrom-acinzentado e bem curto.

Os pequenos mamam até os cinco meses e ficam com a mãe geralmente até os três ou quatro anos de vida. Aí já sabem se virar sozinhos.

TONY STONE

Oba! Uma cesta de piquenique!

ELES SÃO FAMOSOS

No mundo dos livros e desenhos animados há vários ursos legais, como o Ursinho Pooh, o engraçado Zé Colméia e seu companheiro, o simpático Catatau.

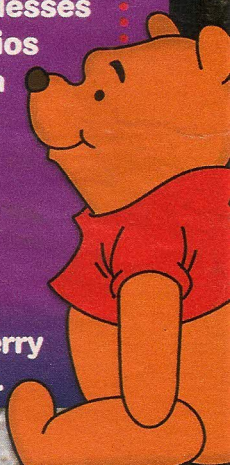
Pode não parecer, mas eles existem há um tempão. Pooh tem 76 anos de idade e o Zé já tem 43 anos.

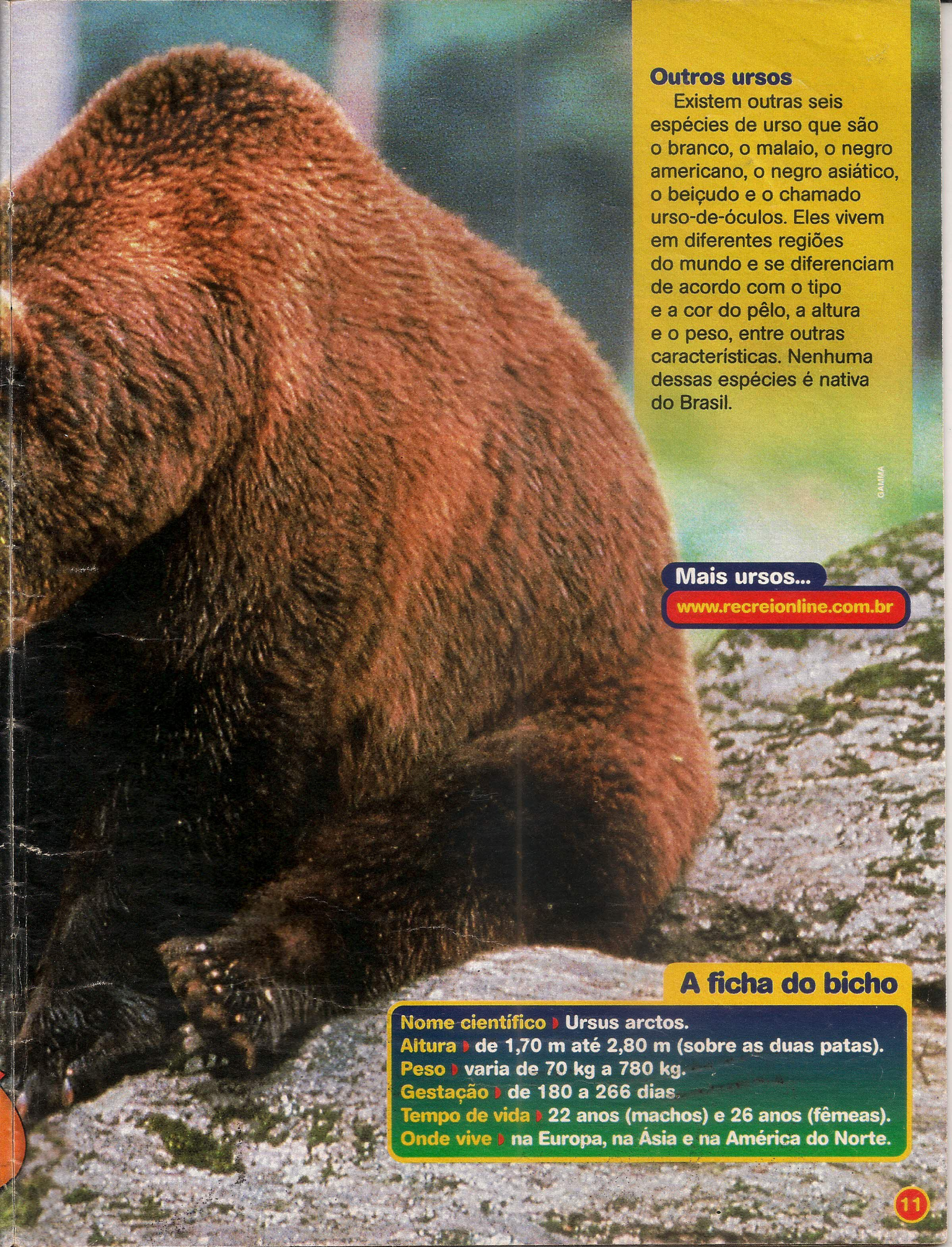
Enquanto Pooh vive na floresta junto com amigos como o Tigrão, o Coelho Abel e toda a turma do Bosque dos Cem Acres, Zé Colméia e Catatau vivem no parque de Jellystone.

O nome desse lugar é uma brincadeira com um parque real que existe nos Estados Unidos: o Parque Yellowstone. Lá vivem muitos ursos-pardos e os visitantes podem observá-los à distância.

Na TV, Zé Colméia sempre pega o lanche de visitantes, mas no parque real é proibido dar comida aos animais, pois isso prejudica sua saúde.

O criador do Ursinho Pooh foi o escritor Alan Alexander Milne. Seu filho era fã desses bichos, tinha vários de pelúcia e vivia indo ao zôo para observá-los. Já o Zé Colméia foi criado por William Hanna, que também é pai de Tom e Jerry e dos Flintstones.





Outros ursos

Existem outras seis espécies de urso que são o branco, o malaio, o negro americano, o negro asiático, o beiçudo e o chamado urso-de-óculos. Eles vivem em diferentes regiões do mundo e se diferenciam de acordo com o tipo e a cor do pêlo, a altura e o peso, entre outras características. Nenhuma dessas espécies é nativa do Brasil.

GAMMA

Mais ursos...

www.recreionline.com.br

A ficha do bicho

Nome científico ▸ Ursus arctos.
Altura ▸ de 1,70 m até 2,80 m (sobre as duas patas).
Peso ▸ varia de 70 kg a 780 kg.
Gestação ▸ de 180 a 266 dias.
Tempo de vida ▸ 22 anos (machos) e 26 anos (fêmeas).
Onde vive ▸ na Europa, na Ásia e na América do Norte.

FAZENDO ARTE

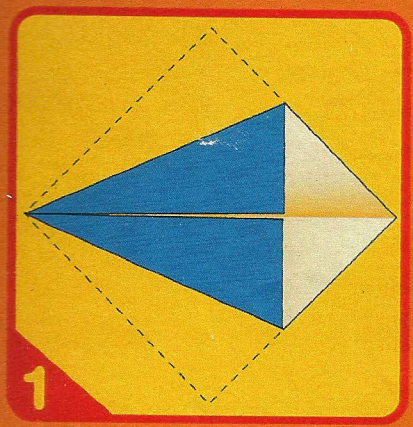
Faça o seu!

Você vai precisar de:

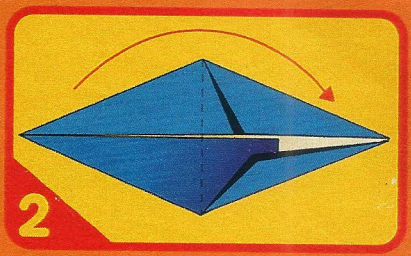
- 3 quadrados de papel
- tesoura sem ponta
- cola

Dobre ursinhos de papel colorido para brincar. Se quiser desenhe roupas e outros detalhes no seu amigo.

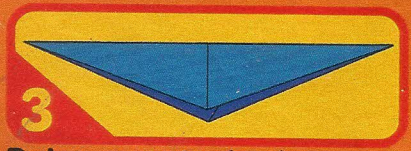
BRAÇOS



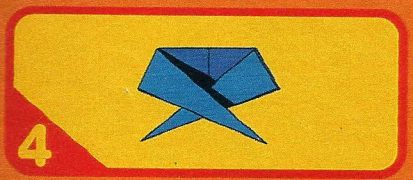
1 Faça um vinco na diagonal e junte as duas pontas.



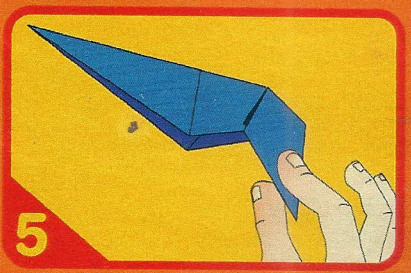
2 Junte as outras duas pontas e dobre ao meio para vincar.



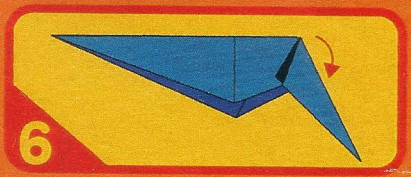
3 Dobre a parte de cima da figura para baixo.



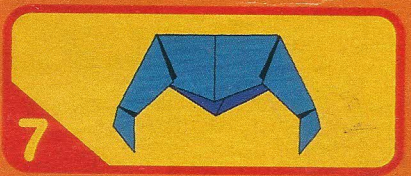
4 Dobre os bicos para vincar.



5 Usando o vinco, dobre, como na figura. Faça o mesmo do outro lado.

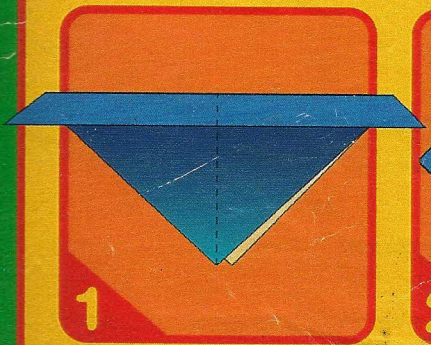


6 Dobre a metade dos braços para trás.

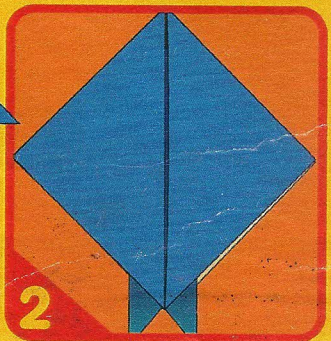


7 Dobre as pontinhas.

CABEÇA



1 Junte as duas pontas na diagonal e dobre como na figura.



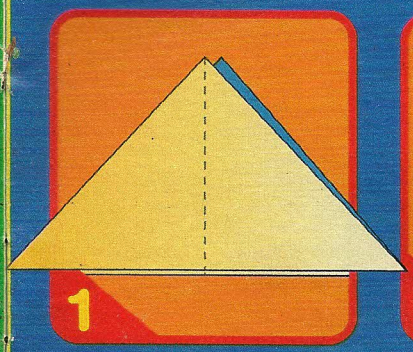
2 Faça um vinco no meio e dobre as bordas para baixo.

3 Dobre as bordas da figura para cima.

4 Dobre as abinhas como na figura e depois os triângulo das orelhas.

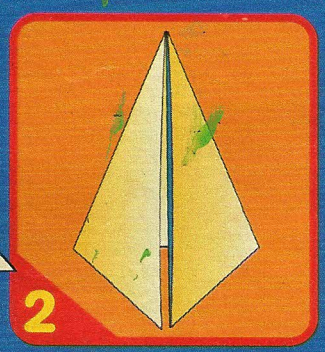
CORPO

Comece com a parte colorida do papel virada para cima.



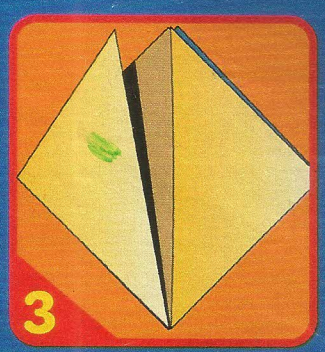
1

Dobre o quadrado na diagonal e depois dobre ao meio para fazer o vinco.



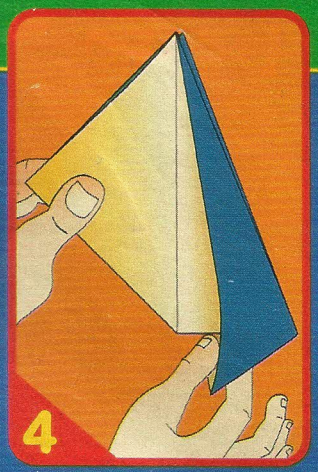
2

Junte as duas pontas como na figura para vincar também.



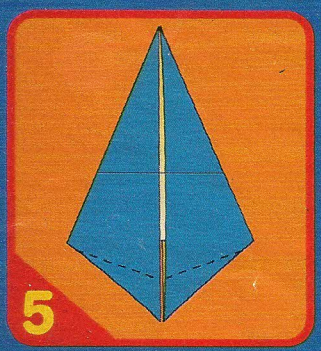
3

Dobre as pontas da base do triângulo para cima.



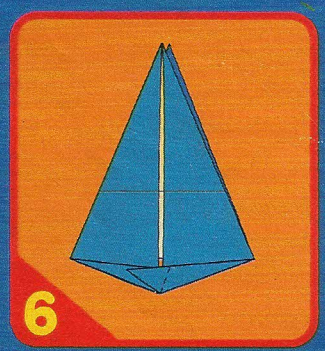
4

Aproveitando os vincos, dobre virando a figura do avesso.



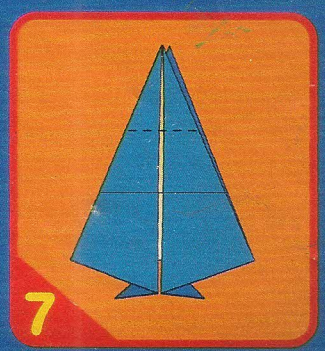
5

Faça o mesmo do outro lado. A figura vai ficar assim.



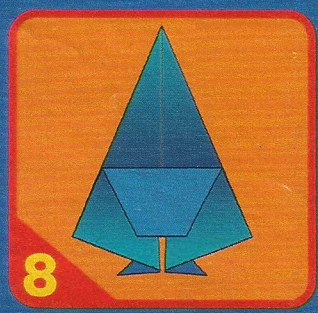
6

Dobre as pontas de baixo como na figura.



7

Leve as pontinhas para fora e vire a figura.



8

Pegue a ponta de cima, dobre uma vez ao meio e dobre de novo para formar a barriga do urso.

ESQUEMAS: SILVIO MACEDO

5

Dobre os lados para dentro, como na figura.

6

Leve a parte de baixo para cima e dobre a ponta de cima. Vire e desenhe o rosto.

Cole os braços e a cabeça no corpo. Arredonde as orelhas e a cara com a tesoura.

FOTO: LEO FELTRAN

FIQUE LIGADO

UMA FAM

Conheça o mundo misterioso dos agentes secretos no filme *Pequenos Espiões.*

Seu pai e sua mãe parecem bem normais, certo? Levam uma vida comum e nunca se metem em confusões. Pois Juni e Carmen, os garotos do filme *Pequenos Espiões*, acham o mesmo de sua família. Só que vão ter muitas surpresas.

Os irmãos descobrem que seus pais, Gregorio e Ingrid, eram espiões rivais que se apaixonaram e abandonaram tudo para se casar. De repente, surge uma investigação muito importante e misteriosa e o casal decide voltar ao trabalho.

Missão perigosa

Quando os dois espiões experientes se envolvem numa tremenda encrenca, acabam precisando da ajuda dos filhos.

Assim, Carmem e Juni, que nem desconfiavam do passado da família, vão para um mundo cheio de segredos, invenções malucas e perigos de verdade.

Os garotos terão de entrar no castelo do vilão Fegan Floop, um maligno apresentador de TV que capturou vários agentes secretos, entre eles Gregorio e Ingrid.

Lá dentro tudo é muito esquisito e as coisas não são o que parecem. Há estranhas criaturas coloridas, chamadas de *fooglies*, que são agentes secretos transformados.

Além disso, os meninos encontram crianças-robôs iguais a filhos de líderes mundiais e enfrentam um maluco exército de polegares gigantes, os *thumb-thumbs*, que sabem lutar como guerreiros ninjas.

De olho na estréia

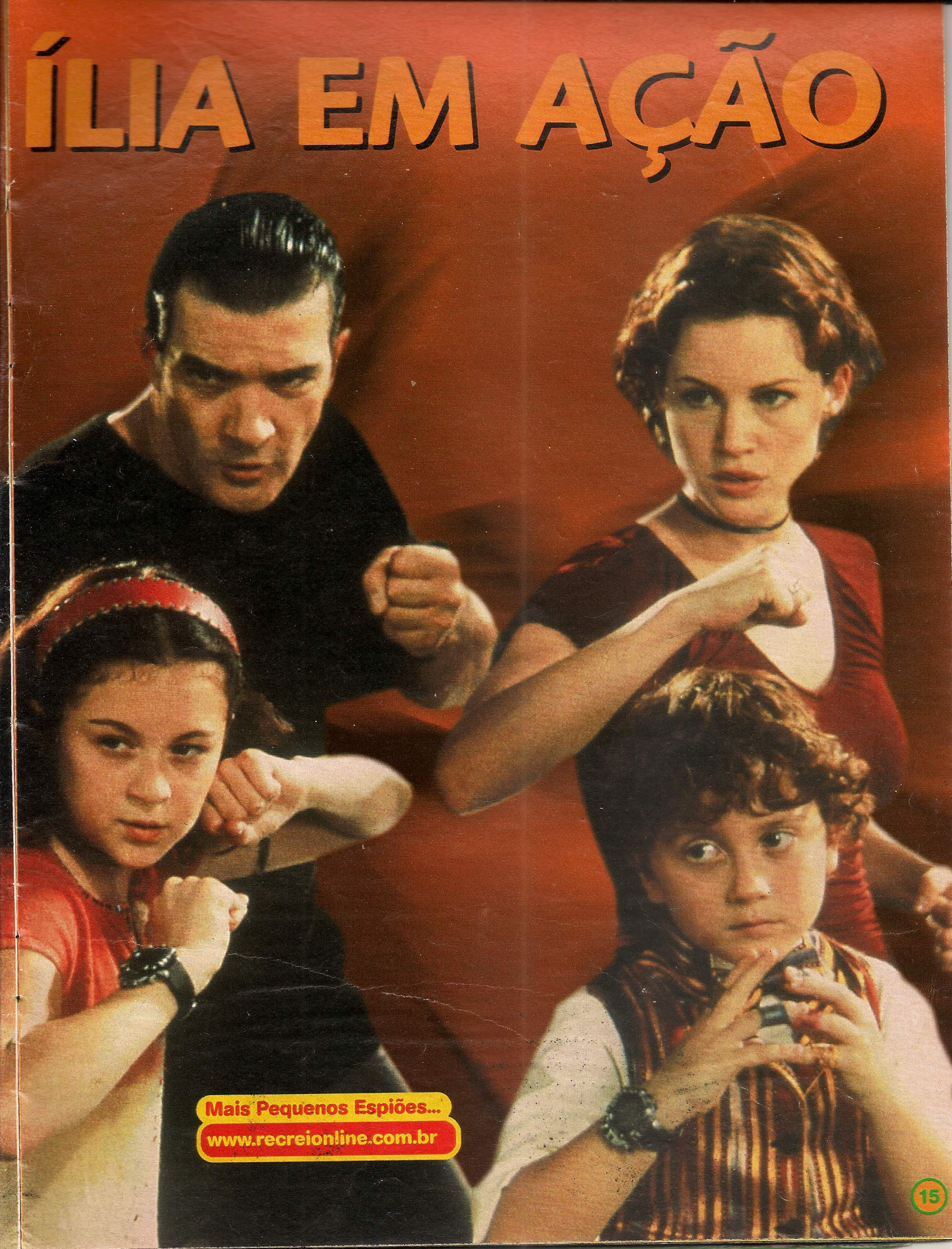
Pequenos Espiões chega aos cinemas do Brasil em 6 de julho. E, no dia 7, às 20 horas e à meia-noite, a Fox Kids exibe o programa *Segredos do Spy Kids*, só com curiosidades sobre o filme.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Engenhocas

Os jovens agentes secretos usam muitas máquinas malucas como barcos velozes, um submarino em forma de peixinho dourado, um pequeno avião que dá a volta ao mundo em minutos e uma incrível mochila voadora, perfeita para quem precisa fugir.

ÍLIA EM AÇÃO



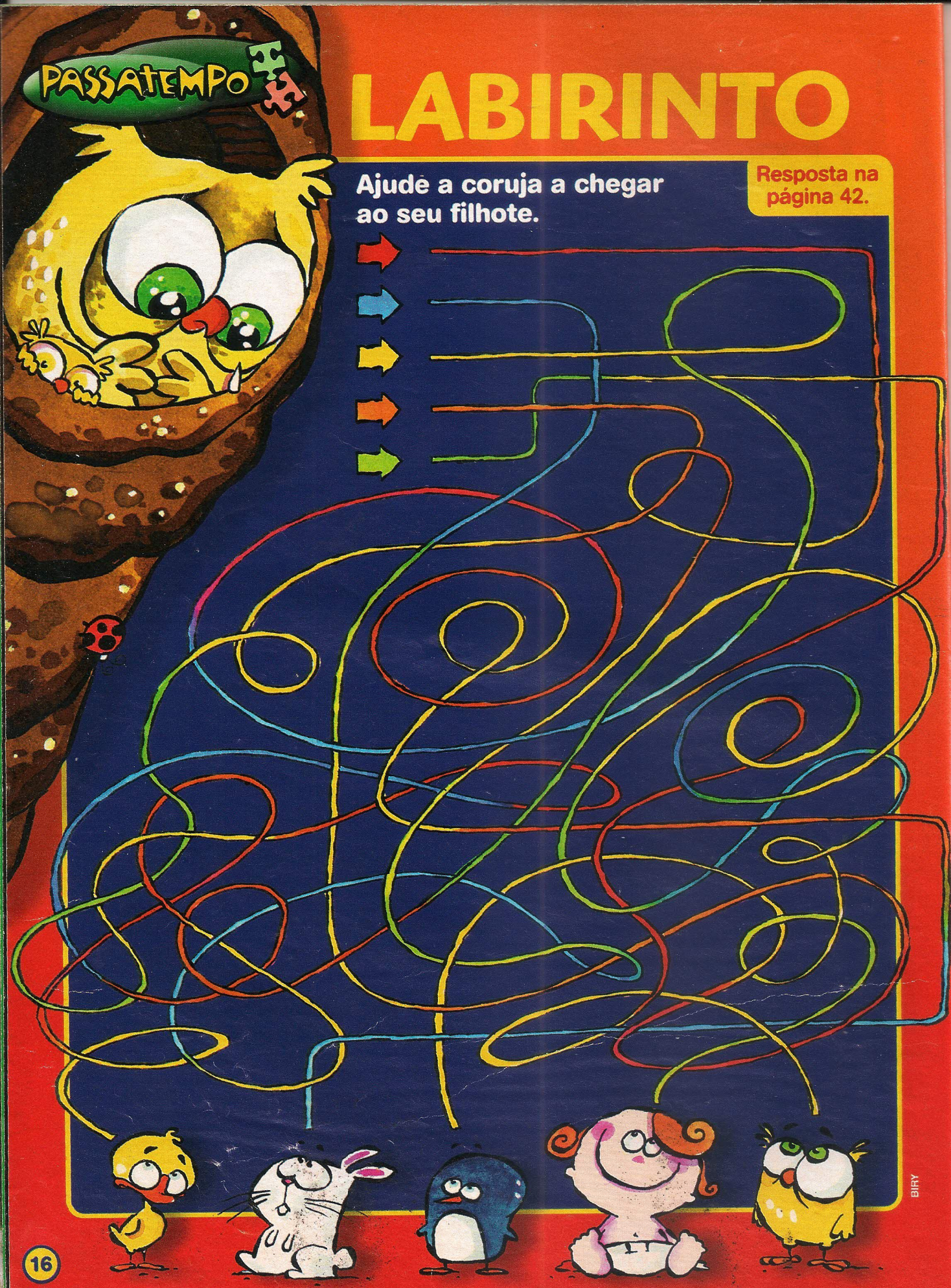
Mais Pequenos Espiões...
www.recreionline.com.br

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude a coruja a chegar ao seu filhote.

Resposta na página 42.



BIRY

KLIN

COM

IÔ-IÔ

klin.com.br

DURVAT

*** Linhas de produtos Klin certificadas pela Sociedade Brasileira de Pediatria:** Recém-Nascido, Neném, Neném Outdoor, Neném Soleta, Neném Cravinho, Balila, Line Esportiva, Line 2000, Line Fashion, Baby Toy, Baby Cross, Baby Jogging, Baby Casual, Papete 2000, Papete Summer, Malocaí Baby, Malocaí Street, Malocaí Globo, Amanda Aerobic, Bad Wolf Cross e Bad Wolf Advance.

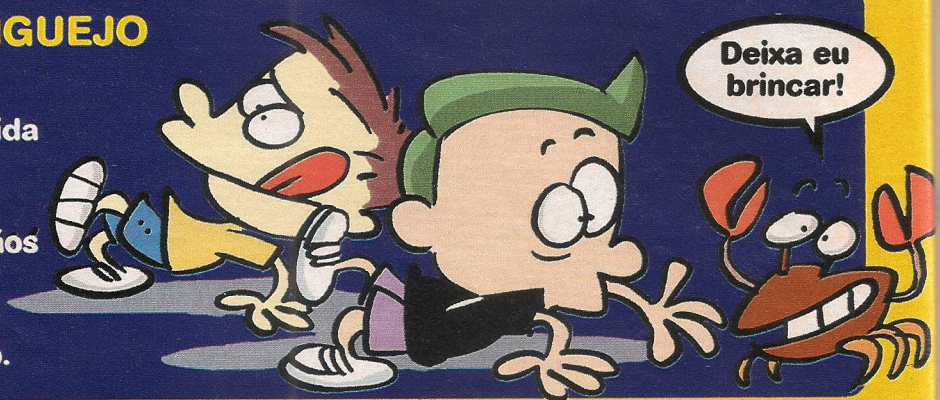
Hora de brincar!

Chame sua turma para se divertir com estes jogos legais.

CORRIDA DE CARANGUEJO

1 Antes de começar, marquem a linha de partida e a de chegada.

2 Todos ficam na posição de caranguejo, com as mãos no chão e de barriga para cima. Vence quem percorrer a distância total mais rápido.



DISPUTA DE CANUDINHOS

Você vai precisar de:

- papel
- canudos

1 Deixe pedacinhos de papel espalhados em uma mesa e divida a turma em duas ou mais equipes.

2 Todos vão ganhar canudinhos e cada um tem sua vez de correr até a mesa, sugar um papel e trazê-lo, sem deixar cair, até uma área no chão reservada para seu grupo. Vence o grupo com mais papéis.

JOGO DO BARULHO

Você vai precisar de:

- um rádio, toca-fitas ou CD-player
- papel
- lápis
- almofada

HISTÓRIA MALUCA

Você vai precisar de:

- dicionário
- lápis
- papel

1 Você pode brincar sozinho ou com a turma e inventar histórias bem engraçadas. Para começar, abra um dicionário em uma página qualquer e encoste o dedo em uma palavra. Essa pode ser o nome de um dos personagens.

2 Faça o mesmo para dar nome a outros personagens, lugares e o que mais quiser inventar. Depois, escreva uma história bem divertida usando todas essas maluquices.

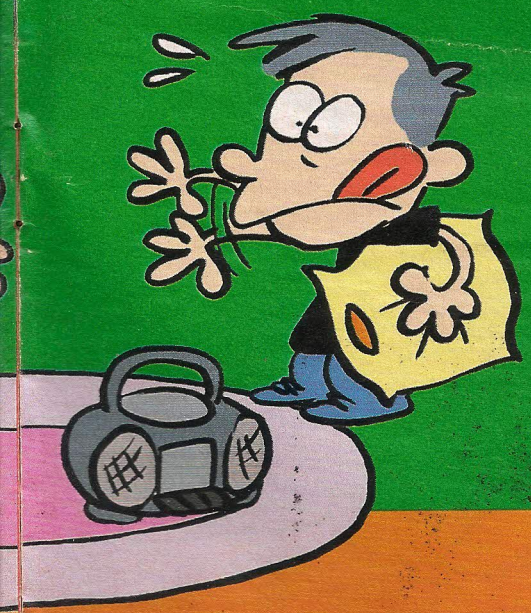
CAIXA DA MEMÓRIA

Você vai precisar de:

- 1 caixa
- lápis
- papel
- vários objetos

1 Um dos participantes será o guardião dos segredos. Sem que ninguém veja, ele coloca o que quiser dentro da caixa. Podem ser coisas como lápis, borracha, palitos, revistas, lenço, garfo, boneca, lixa, boné.

2 O guardião abre a caixa para todo mundo ver os objetos por cerca de um minuto. Em seguida, todos têm mais um minuto para escrever o que viram. Quem acertar mais objetos é o vencedor, que será o guardião na próxima rodada e deve colocar outras coisas na caixa.



1 Para começar, deve-se sortear um mestre que vai controlar a música e escrever em vários papeizinhos nomes de coisas que fazem barulho, como apito, liquidificador, uma porta batendo ou um cachorro.

2 Os outros formam um círculo. Sem olhar para a roda, o mestre coloca uma música para tocar. Enquanto isso, todos ficam passando a almofada de um jogador para o outro bem depressa.

3 Quando o mestre tirar a música, quem estiver com a almofada tem de sortear um papelzinho e imitar o barulho do objeto indicado até que alguém adivinhe o que é. Quem descobrir do que é o som será o próximo mestre da brincadeira.

BRINCADEIRA LETRONIX

Você vai precisar de:

- seu jogo LETRONIX com as cartas e as letras-robôs

1 Chame seus amigos e diga para trazerem suas cartas e letras-robô da coleção *Letronix*. Antes de misturar tudo, anote as cartas e letras que cada um tem.

2 Junte os robôs na mesa. Distribua sete cartas para cada jogador. Do que sobrou, abra quatro cartas na mesa.

3 O primeiro jogador deve pegar uma carta e uma letra-robô. Ele tem de formar uma palavra usando uma carta da mesa, as cartas que tem na mão e, se quiser, o robô *Letronix*. Em seguida ele deve pegar uma carta do monte e colocar na mesa.

4 O próximo deve fazer o mesmo, até que um dos jogadores fique sem cartas ou ninguém mais consiga escrever nada.

5 Some os pontos indicados nas cartas de cada palavra e para cada robô *Letronix* utilizado adicione dez pontos. Depois subtraia o valor das cartas que ficaram nas suas mãos.

LEMBRE-SE:

- Para conferir se as palavras formadas estão certas, consulte o guia ortográfico da coleção *Letronix*.
- Quem tiver uma carta ou um robô Destrux pode destruir uma palavra de um adversário. As cartas da palavra voltam para o monte.
- As palavras com letras-robôs só são atacadas por robôs Destrux.

MÍMICA DA BEXIGA

Você vai precisar de:

- papel
- lápis
- bexigas coloridas

1 Escreva nomes de objetos, filmes, desenhos animados e profissões em pedaços de papel. Coloque cada um dentro de uma bexiga vazia.

2 O primeiro participante vai sortear uma bexiga e encher até que estoure (vale estourá-la de outro jeito). Depois é só pegar o papel e fazer uma mímica tentando mostrar o que está escrito ali. Quem acertar é o próximo a encher uma bexiga.

Não deixe a natureza ir embora.

www.clickarvore.com.br

Ajude a devolver o verde da nossa terra.

Pássaros, plantas e animais que sempre habitaram nossas florestas estão sendo extintos ou isolados em pequenas manchas de verde, cercadas de cidade por todos os lados. Nosso oxigênio também está indo embora.

É um adeus invisível, mas sensível. Sem árvores, nossas fontes estão secando, silenciosas, vítimas da erosão provocada pelo desmatamento. Você pode ajudar a reverter esse quadro através do site www.clickarvore.com.br, um programa de reflorestamento inédito no país.

Você dá um click e uma muda de árvore nativa da Mata Atlântica é plantada em seu nome. Facilmente, gratuitamente. Dê um click e plante uma árvore agora mesmo. Antes que a natureza desapareça.

FUNDAÇÃO S.O.S. MATA ATLÂNTICA

INSTITUTO AMBIENTAL VIDÁGUA

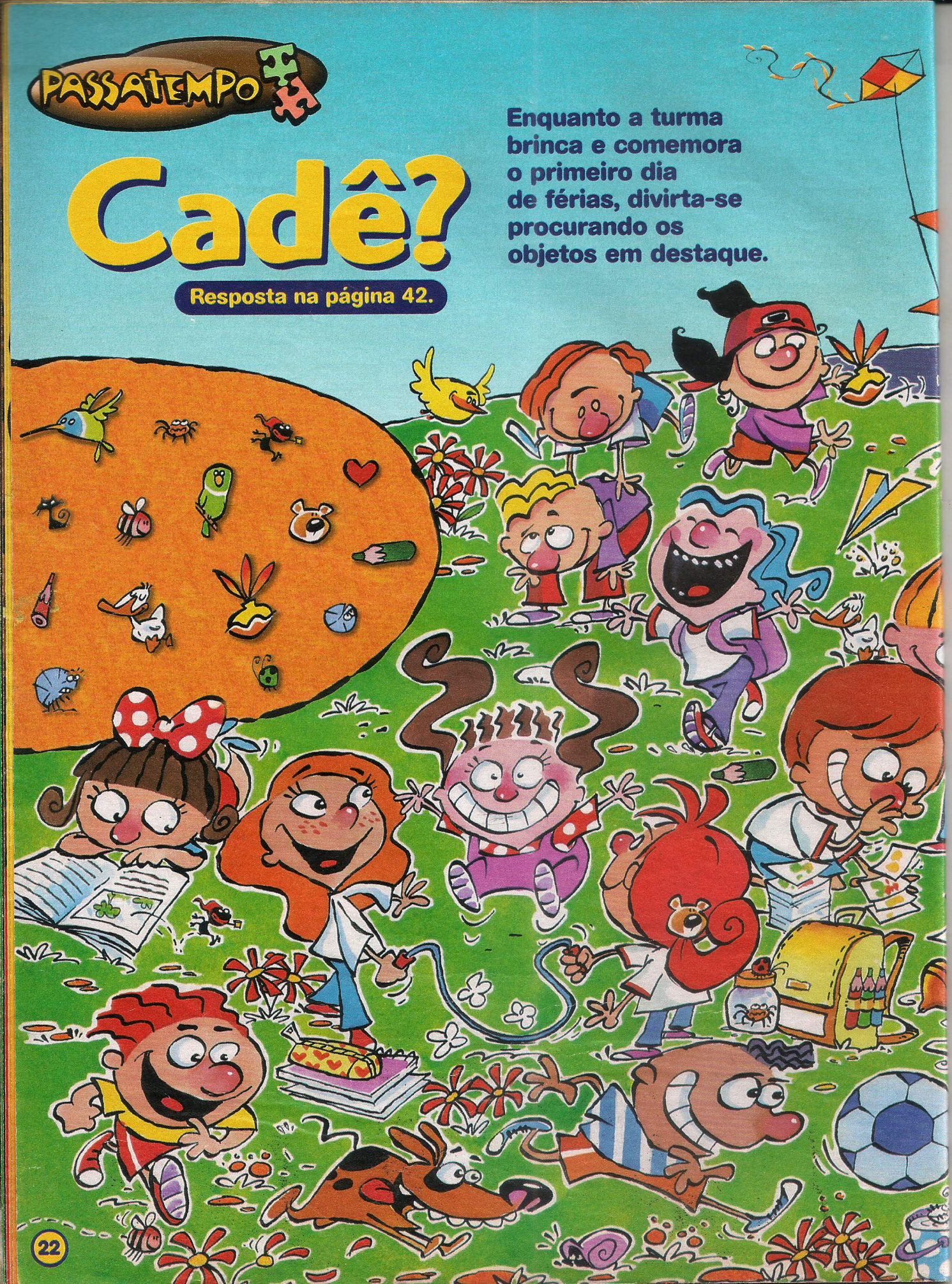
Abril

PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto a turma brinca e comemora o primeiro dia de férias, divirta-se procurando os objetos em destaque.

Resposta na página 42.

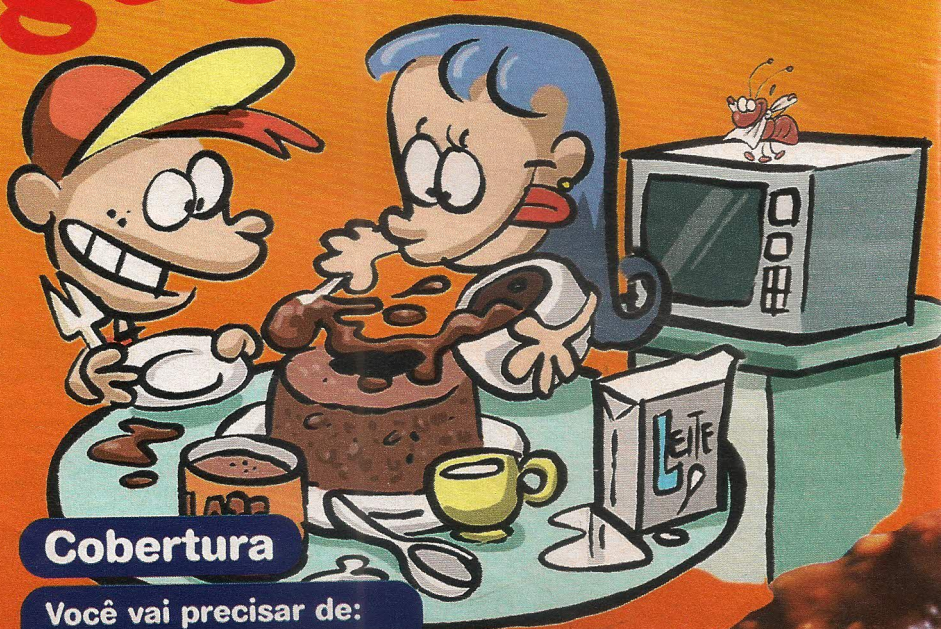


ESCOLA
ESCOLAR
BIRY

MÃO NA MASSA

Bolo formigueiro

Convide seus amigos para procurar formiguinhas de chocolate.



ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO / FOTO: LEO FELTRAN

Massa

Você vai precisar de:

- 2 xícaras (não muito cheias) de farinha de trigo
- 2 xícaras de açúcar
- 4 ovos
- 3/4 xícara de leite
- 3 colheres de margarina
- 1 colher (sobremesa) de fermento em pó
- 1 colher (chá) de baunilha
- 100 gramas de chocolate granulado

1 Misture bem todos os ingredientes até sumirem as bolinhas de farinha e de açúcar. Coloque o chocolate granulado por último.

2 Unte uma fôrma de bolo para microondas com margarina e despeje a massa. Leve ao forno de microondas por 8 minutos na potência alta e deixe descansar por 10 minutos.

Cobertura

Você vai precisar de:

- 2 colheres (sopa) de chocolate em pó
- 7 colheres (sopa) de manteiga
- 250 gramas de açúcar de confeiteiro
- 4 colheres (sopa) de leite

1 Coloque o chocolate, a manteiga e o açúcar em uma vasilha para microondas e aqueça por 1 minuto na potência alta. Peça a um adulto para mexer e deixe no forno por mais 1 minuto.

2 Peça a seu ajudante adulto para tirar do forno e acrescente o leite aos poucos, mexendo sempre. Misture bem e espalhe sobre o bolo com uma colher.

PASSATEMPO

ENIGMA

Esta turma de amigos resolveu fazer uma brincadeira. Você precisa ficar atento às dicas para descobrir qual é a casa de cada um.

Resposta na página 42

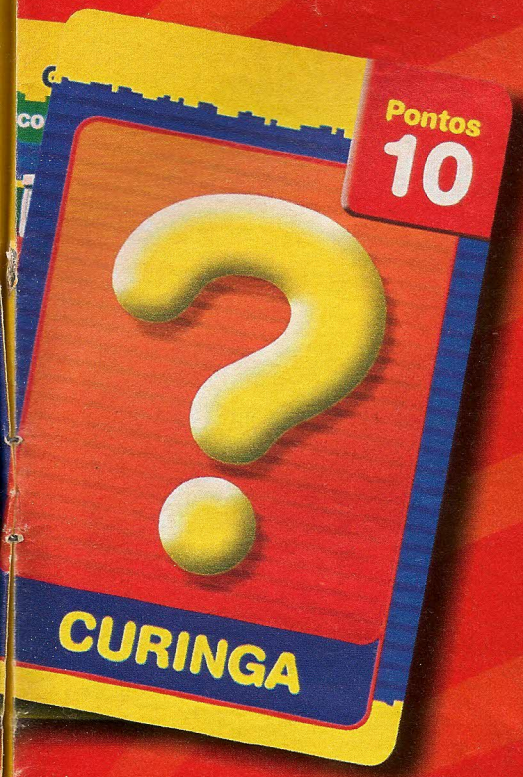
Abril

NESSE JOGO NÃO SÃO SÓ OS LETRONIX QUE AJUDAM VOCÊ A GANHAR.

As cartas e letras curingas ajudam você a ser o vencedor no jogo Letronix.

- Cartas curingas substituem qualquer letra e valem 10 pontos.
- As letras-robô K, Y e W também são curingas e têm o mesmo valor.

LETRONIX



Confira as regras do jogo no site: www.letronix.com.br

Carillo Pastore Euro RSCG

Toda quinta nas bancas.

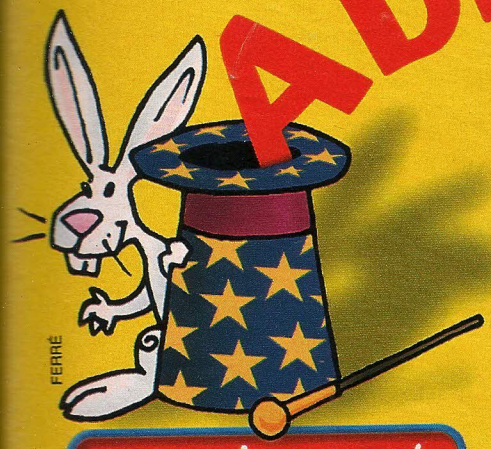
RECREIO

www.recreionline.com.br

Chame sua turma e comece a jogar.
Quanto mais curingas você encontrar,
mais chances vai ter de ganhar.

Abracadabra!

Aprenda truques e divirta-se com mágicas na Internet.

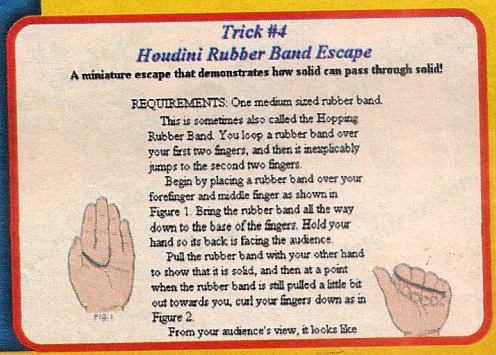


www.tremencantado.hpg.com.br/diversos/magica/magica.html

Aqui você encontra algumas mágicas virtuais para se divertir no computador. É só seguir as instruções e a bola de cristal do site consegue adivinhar tudo o que você pensa!

www.conjuror.com/magictricks/

Se você entende um pouco de inglês, vai gostar deste endereço que ensina truques para iniciantes. Alguns são fáceis e, se você treinar bastante, pode dar um show. Há textos sobre a história da mágica e links para outros sites legais.



Trick #4

Houdini Rubber Band Escape

A miniature escape that demonstrates how solid can pass through solid!

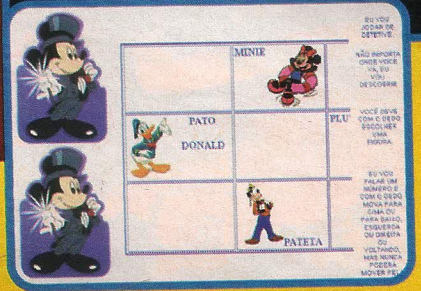
REQUIREMENTS: One medium sized rubber band.

This is sometimes also called the Hopping Rubber Band. You loop a rubber band over your first two fingers, and then it inexplicably jumps to the second two fingers.

Begin by placing a rubber band over your forefinger and middle finger as shown in Figure 1. Bring the rubber band all the way down to the base of the fingers. Hold your hand so its back is facing the audience.

Pull the rubber band with your other hand to show that it is solid, and then at a point when the rubber band is still pulled a little bit out towards you, curl your fingers down as in Figure 2.

From your audience's view, it looks like

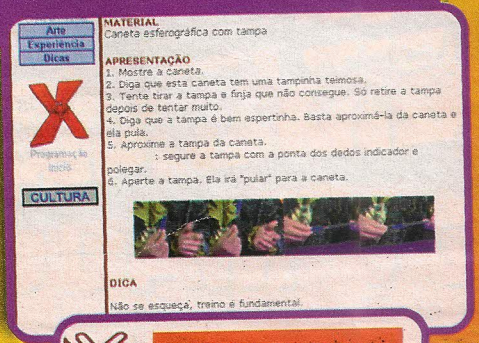


www.terravista.pt/nazare/1194/index.html

Vale a pena conferir as dicas deste site português, que tem muitas informações sobre mágica. Você vai aprender truques legais com clipes e cartas de baralho para surpreender sua turma.

www.tvcultura.com.br/x-tudo/arquivo/listademagicas.htm

No site do *X-Tudo*, da TV Cultura, há um arquivo com mágicas bem explicadas, dicas, fotos e instruções. Algumas são simples, como a do anel que muda de dedo, mas outras exigem uma preparação, como brincar de inventar uma máquina de fazer gelo.



PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Descubra quantos peixes existem nesta cena.

Resposta na página 42.

www.recreionline.com.br

DIVULGAÇÃO

Digite www.recreionline.com.br
Esta é a senha para entrar no site e concorrer a kits superlegais do filme PEQUENOS ESPIÕES.
São 40 kits com:

- um par de tênis All Star
- uma camiseta do filme PEQUENOS ESPIÕES
- uma placa de identificação
- um caderno
- um pôster

Descubra sua missão secreta e boa sorte!

PARTICIPE DA ENQUETE

Como você ficou sabendo do site da RECREIO?

- ☐ Pela revista RECREIO
- ☐ Pelo UOL
- ☐ Por um amigo ou adulto
- ☐ Navegando na Internet

GRAURRR!

Urso que ruge não morde? Não mesmo! Pelo menos no site RECREIONLINE! Escute a voz poderosa dos ursos com um clique de seu mouse!

GAMMA

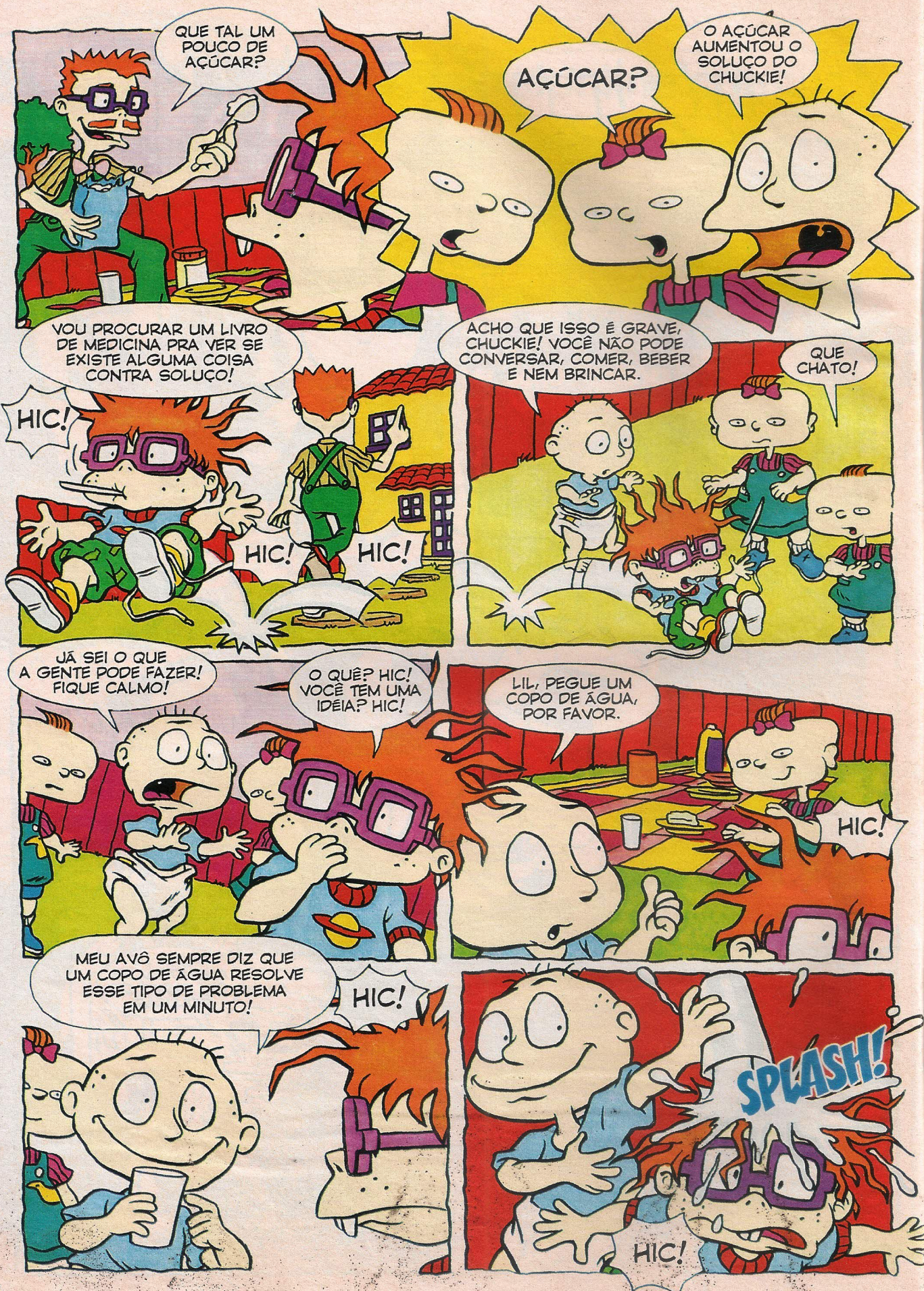
ESPIE ESSA!

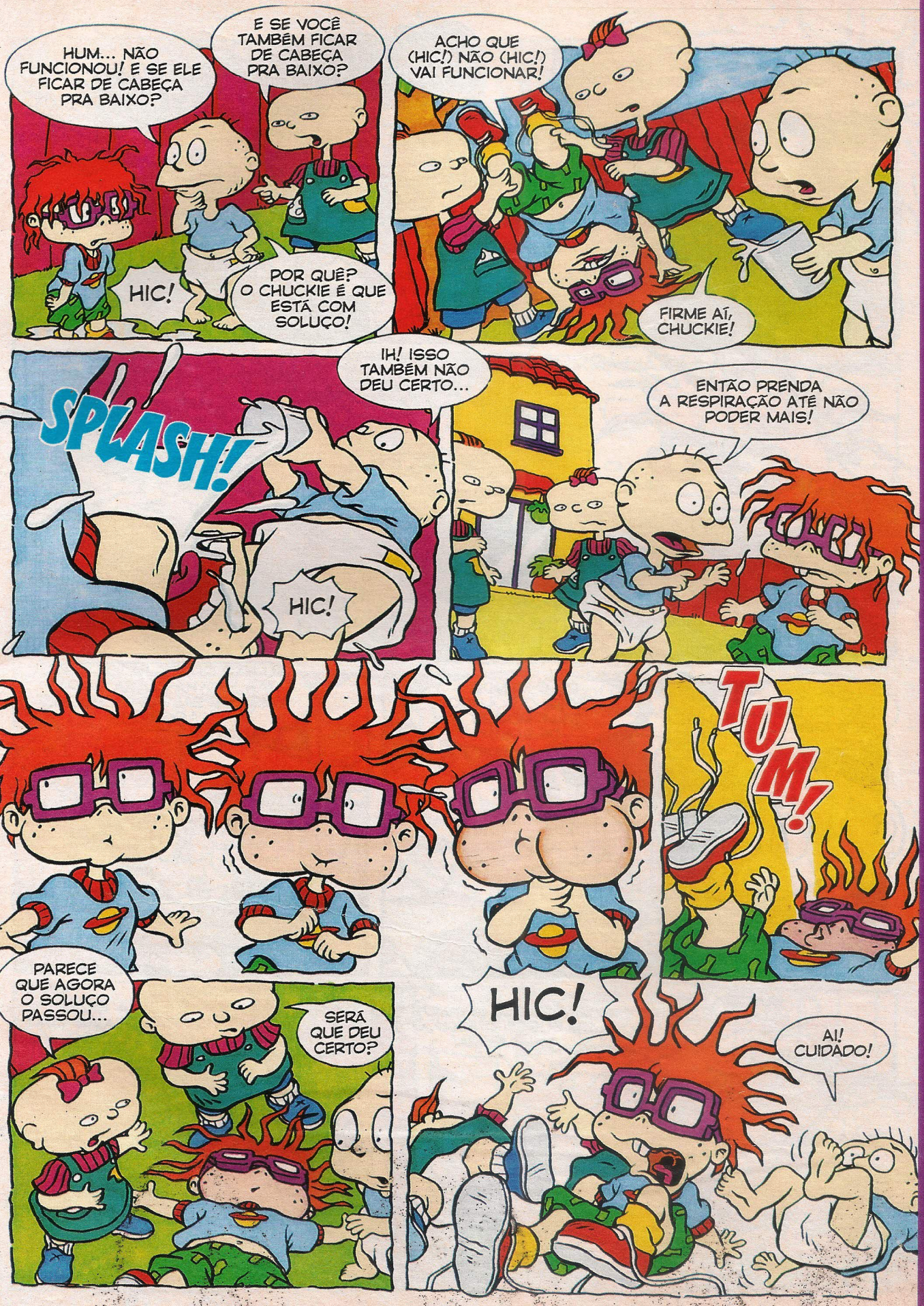
Se você está curioso para ver um pouquinho do novo filme PEQUENOS ESPIÕES, dê uma de xereta e entre de fininho no site da RECREIO!

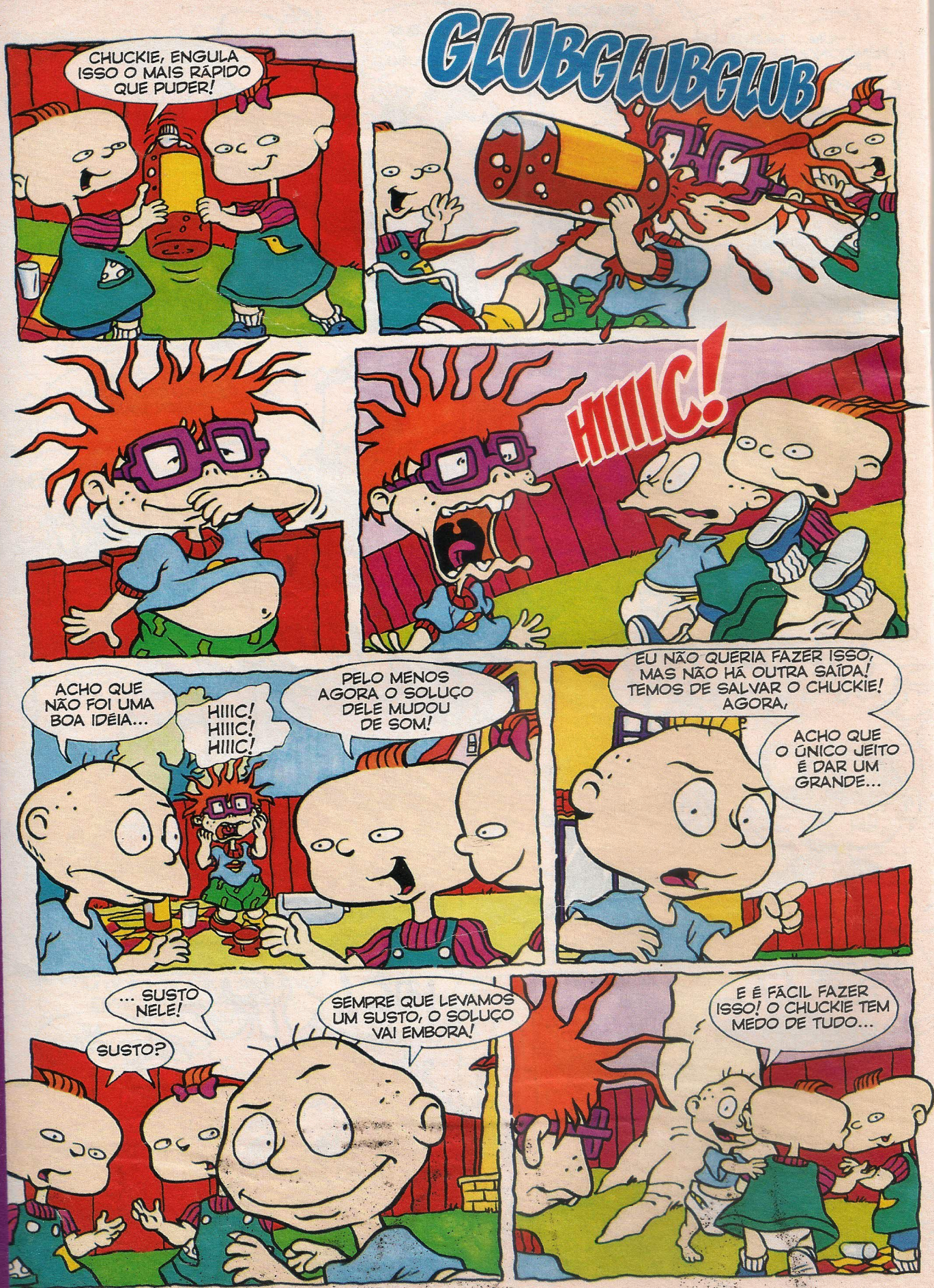
O SOLUÇO!

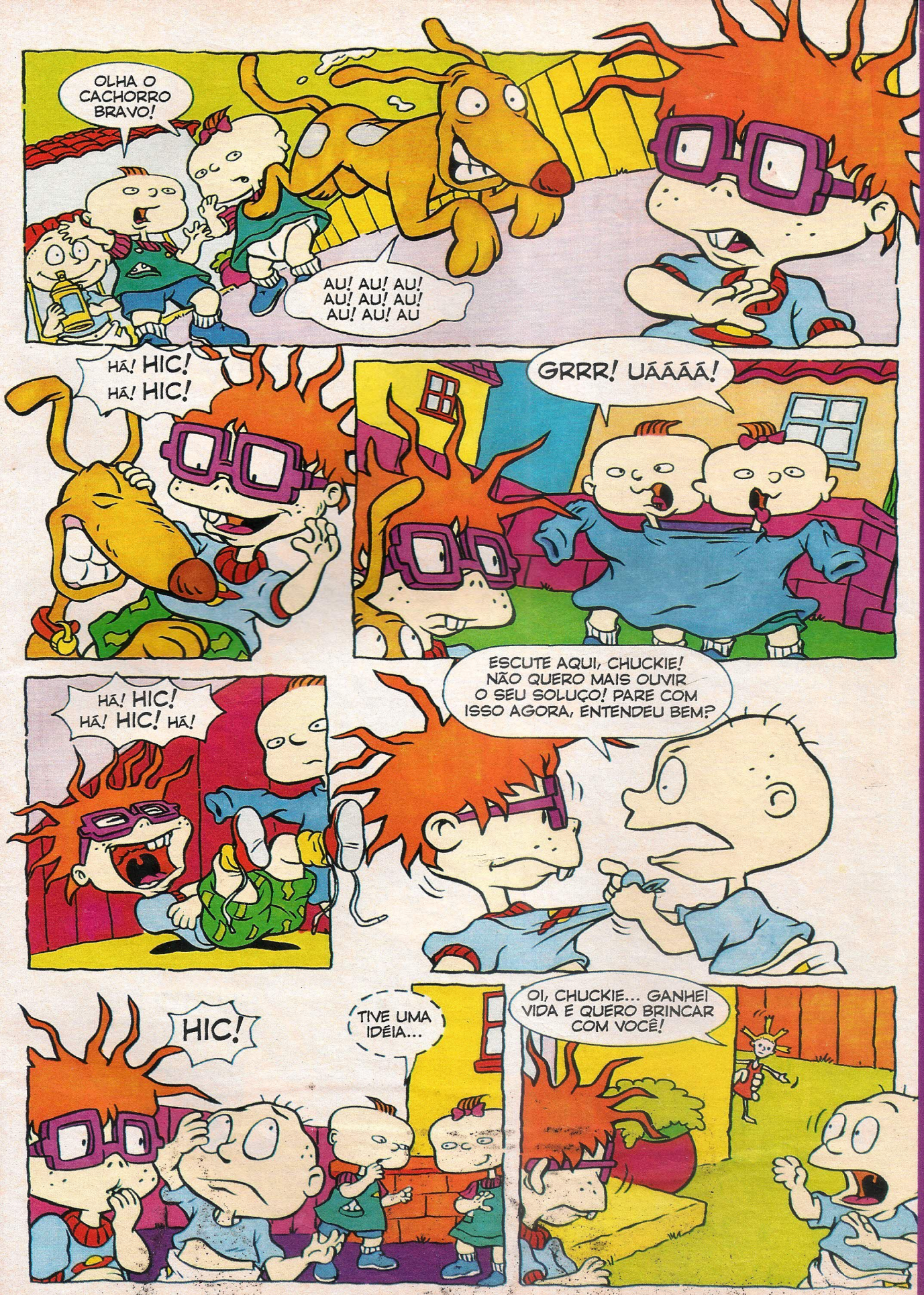
Rugrats
Os Anjinhos

COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.


QUE TAL UM POUCO DE AÇÚCAR?
AÇÚCAR?
O AÇÚCAR AUMENTOU O SOLUÇO DO CHUCKIE!
VOU PROCURAR UM LIVRO DE MEDICINA PRA VER SE EXISTE ALGUMA COISA CONTRA SOLUÇO!
HIC!
HIC!
HIC!
ACHO QUE ISSO É GRAVE, CHUCKIE! VOCÊ NÃO PODE CONVERSAR, COMER, BEBER E NEM BRINCAR.
QUE CHATO!
JÁ SEI O QUE A GENTE PODE FAZER! FIQUE CALMO!
O QUÊ? HIC! VOCÊ TEM UMA IDÉIA? HIC!
LIL, PEGUE UM COPO DE ÁGUA, POR FAVOR.
HIC!
MEU AVÔ SEMPRE DIZ QUE UM COPO DE ÁGUA RESOLVE ESSE TIPO DE PROBLEMA EM UM MINUTO!
HIC!
SPLASH!
HIC!


HUM... NÃO FUNCIONOU! E SE ELE FICAR DE CABEÇA PRA BAIXO?
E SE VOCÊ TAMBÉM FICAR DE CABEÇA PRA BAIXO?
HIC!
POR QUÊ? O CHUCKIE É QUE ESTÁ COM SOLUÇO!
ACHO QUE (HIC!) NÃO (HIC!) VAI FUNCIONAR!
FIRME AÍ, CHUCKIE!
SPLASH!
IH! ISSO TAMBÉM NÃO DEU CERTO...
HIC!
ENTÃO PRENDA A RESPIRAÇÃO ATÉ NÃO PODER MAIS!
TUM!
HIC!
AI! CUIDADO!
PARECE QUE AGORA O SOLUÇO PASSOU...
SERÁ QUE DEU CERTO?


GLUBGLUBGLUB
CHUCKIE, ENGULA ISSO O MAIS RÁPIDO QUE PUDER!
HIIIIC!
ACHO QUE NÃO FOI UMA BOA IDÉIA...
HIIIC! HIIIC! HIIIC!
PELO MENOS AGORA O SOLUÇO DELE MUDOU DE SOM!
EU NÃO QUERIA FAZER ISSO, MAS NÃO HÁ OUTRA SAÍDA! TEMOS DE SALVAR O CHUCKIE! AGORA,
ACHO QUE O ÚNICO JEITO É DAR UM GRANDE...
... SUSTO NELE!
SUSTO?
SEMPRE QUE LEVAMOS UM SUSTO, O SOLUÇO VAI EMBORA!
E É FÁCIL FAZER ISSO! O CHUCKIE TEM MEDO DE TUDO...

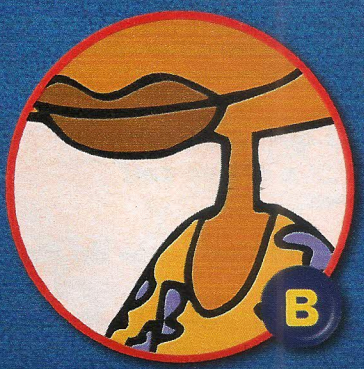

OLHA O CACHORRO BRAVO!
AU! AU! AU! AU! AU! AU! AU! AU! AU
HÃ! HIC! HÃ! HIC!
GRRR! UÃÃÃÃ!
HÃ! HIC! HÃ! HIC! HÃ!
ESCUTE AQUI, CHUCKIE! NÃO QUERO MAIS OUVIR O SEU SOLUÇO! PARE COM ISSO AGORA, ENTENDEU BEM?
HIC!
TIVE UMA IDÉIA...
OI, CHUCKIE... GANHEI VIDA E QUERO BRINCAR COM VOCÊ!

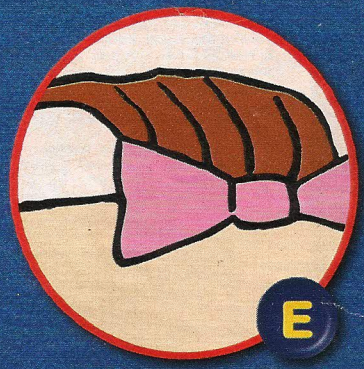
HIC!
NÃO TENHO MAIS NENHUMA IDÉIA, TURMA! NÃO SEI O QUE FAZER!
JÁ TENTAMOS DE TUDO...
ONDE ESTÁ A CÍNTIAAAA?!
GLUP! GLUP!
SEU BOBÃO! TIRE ESSAS MÃOS DE CIMA DA MINHA CÍNTIA!
GLUP!
EI, TURMA! ESTOU CURADO! O SOLUÇO PASSOU! POSSO COMER, BEBER E BRINCAR DE NOVO!
ISSO MOSTRA QUE O SOLUÇO SÓ ACABA COM UM ...
SUSTO DE VERDADE!
FIM!

PASSATEMPO

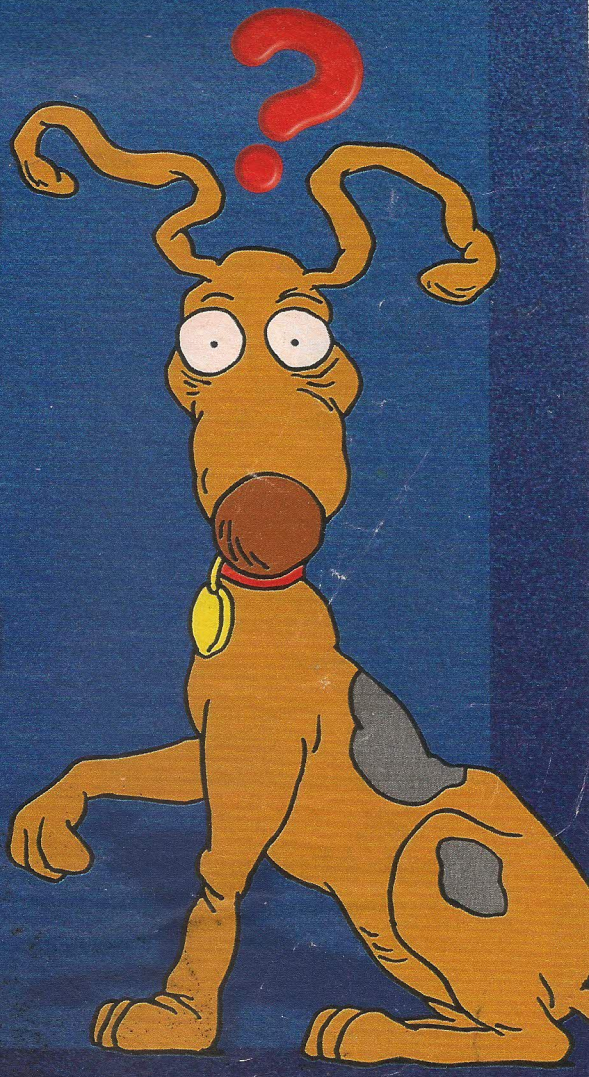
OLHE DE NOVO

Descubra qual é o personagem da turma dos Anjinhos que aparece em cada uma das circunferências.





1. Stu
2. Vovô
3. Angélica
4. Lil
5. Tommy
6. Susie
7. Chuckie



Resposta na página 42.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo
Diretor Operações: Valter Pasquini

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira (diagramação), Luise Takashina (texto), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Circulação: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual é o galo que não canta?
O galo da cabeça.

O que fica com o capacete nos pés quando trabalha e com capacete na cabeça quando descansa?
A caneta.

Letícia e Renir Damasceno
Aracaju – SE

O que sobe quando a chuva cai?
O guarda-chuva.

O que tem no meio do rio?
A letra i.

Amanda Golbi, 7 anos
Porto Alegre – RS

Qual a palavra que tem quatro letras e, tirando duas, fica onze?
TÁXI. Você tira o TÁ, fica XI.

Renny Simões da Silva, 8 anos
Alagoinhas – BA

O que tem dois pés, duas canelas e mais nada?
Um par de meias.

Ivete Conceição, 9 anos
Corumbá – MT

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda. tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml. telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU' Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 69 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo telefone (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

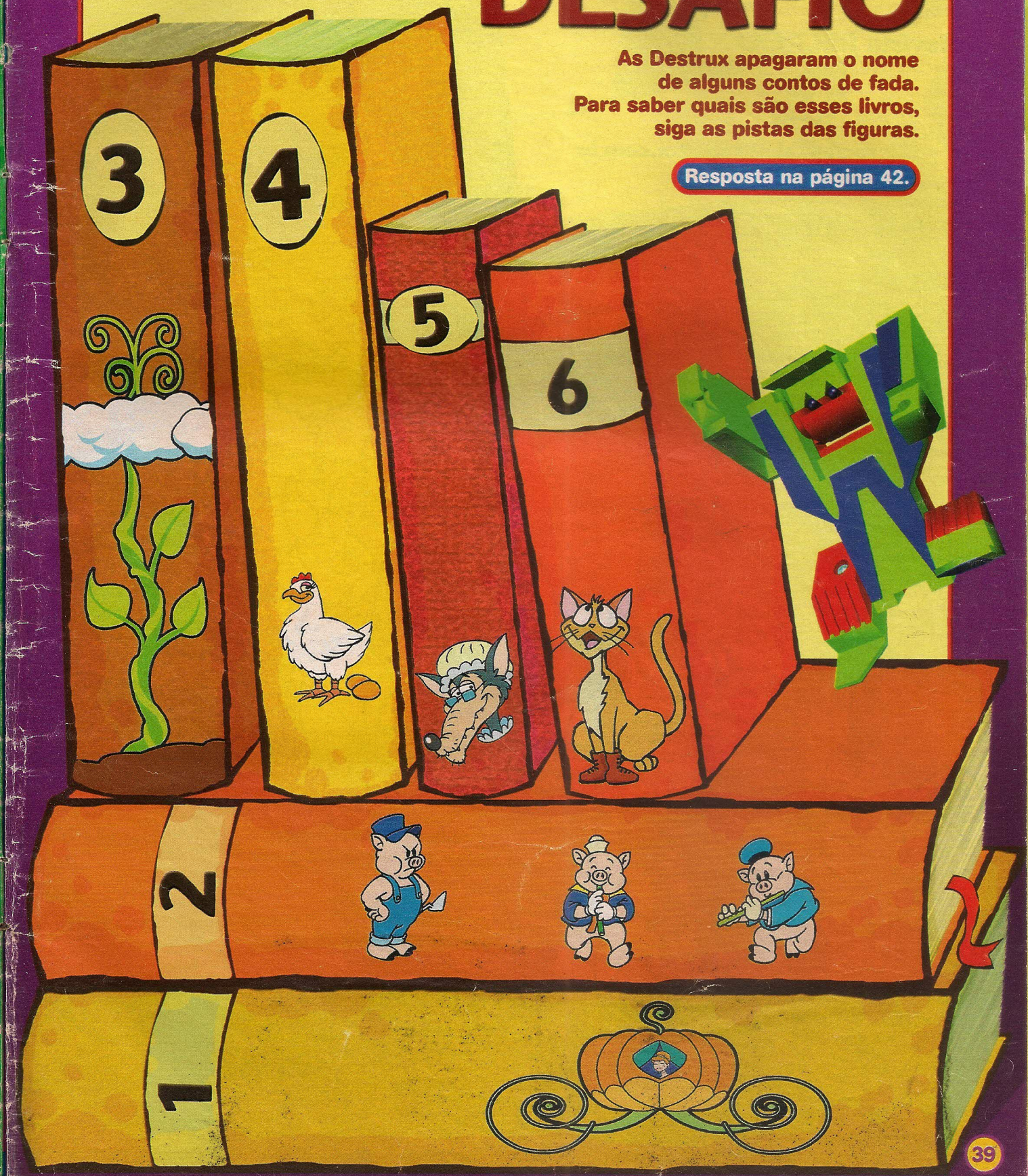
IVC

LETRONIX

DESAFIO

As Destrux apagaram o nome de alguns contos de fada. Para saber quais são esses livros, siga as pistas das figuras.

Resposta na página 42.



CORREIO @

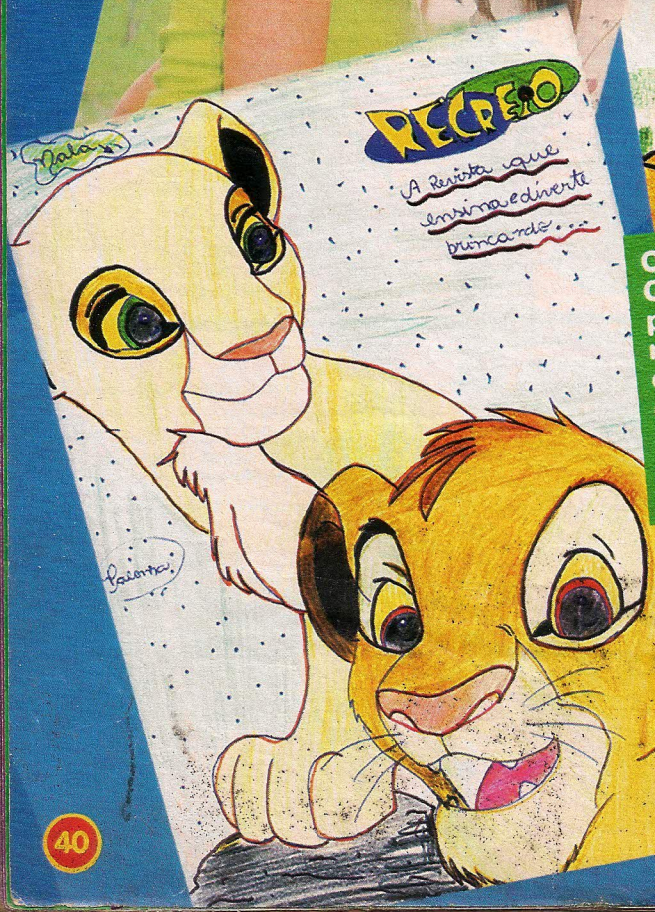
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo · SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

A Lorena Germano, de 8 anos, é leitora da revista desde a número 1.
Belford Roxo – RJ



Este desenho foi feito por Luiz Paulo de Oliveira, de 14 anos, e Antônio Júnior, de 13 anos.
Unaí – MG

Olá, turma da RECREIO! Queria que vocês publicassem uma matéria sobre handebol, contando quem inventou o esporte, como se joga, quais as regras etc.
Eduardo C. dos Santos, 12 anos
Santana de Parnaíba – SP

Estes são os irmãos Victor, de 8 anos, e Tiago, de 5 anos. Eles usam muito a RECREIO na escola.
Maceió – AL

A Paloma Dantas de Souza, de 11 anos, sonha em conhecer outro planeta. Quando crescer, ela quer ser dubladora de desenho animado.
São Paulo – SP

Oi!
Tenho todas as edições da revista. O que mais gosto é a *Cena Maluca* e *Curiosidades*.
Luiz Felipe Camilo, 8 anos
Patos de Minas – MG

A Isabela Jardim Bonet, de 9 anos, coleciona *Letronix* e adora a seção *Fazendo Arte*.
Curitiba – PR

Olá!
A revista é D+! Gostei muito da reportagem sobre o pica-pau.
Priscila Santos, 11 anos
Taubaté – SP

O César Rafael Ribeiro curte muito o *Letronix*.
Votorantim – SP

RECREIO

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, turma!
Acho muito bacana a revista e o site da RECREIO. Que tal fazer uma página só com piadas?
Gabriel
Brusque - SC

Olá!
Adoro os livros do Harry Potter e gostaria que a revista tivesse mais dicas de livros.
Jade Melina Zamarchi, 11 anos
Foz do Iguaçu – PR

Este desenho foi feito pela Gabrielle Uemura, de 12 anos.
Cotia – SP

Oi, RECREIO!
Eu adoro os testes, o *Letronix* e todas as revistas.
Um superbeijo para todos vocês!
Cristiane Venturine
São Paulo – SP

Este é o Ricardo Araújo P. da Silva, de 9 anos. Ele gosta de jogar bola e andar de patinete.
São Paulo – SP

O Rodolpho Argenton, de 7 anos, fez este Letronix.
Limeira – SP

Tirinhas!

Garfield

© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por Jim Davis

Peanuts

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

por Charles Schulz

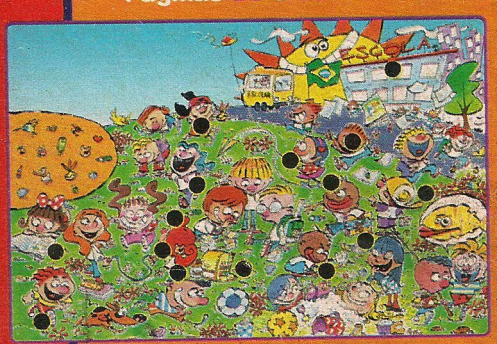
Os bichos

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

por Roger Bollen

Solução dos passatempos

Páginas 22 e 23



Página 25

A) 4 B) 2
C) 3 D) 6
E) 1 F) 5

Página 29

88 peixes

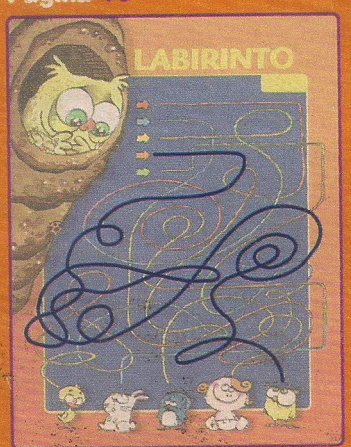
Página 37

A) 2 Vovô
B) 6 Susie
C) 3 Angélica
D) 7 Chuckie
E) 4 Lil
F) 1 Stu
G) 5 Tommy

Página 39

1) Cinderela
2) Os Três Porquinhos
3) João e o Pé de Feijão
4) A Galinha dos Ovos de Ouro
5) Chapeuzinho Vermelho
6) O Gato de Botas

Página 16



WG PROPAGANDA

Não perturbe entreras 17h30 e as 18h

Recorte e cole na porta do seu quarto.

Chegou o novo Digimon.

Digimon 2.0 - Todos os dias 17h30

Seis dos digiescolhidos originais entraram no colegial. Agora a nova equipe depende de Kari e TK, os líderes, que vão prepará-los para enfrentar as difíceis tarefas que os esperam. **A partir do dia 1o de julho.**

FOX KIDS

foxkids.com.br

oetker

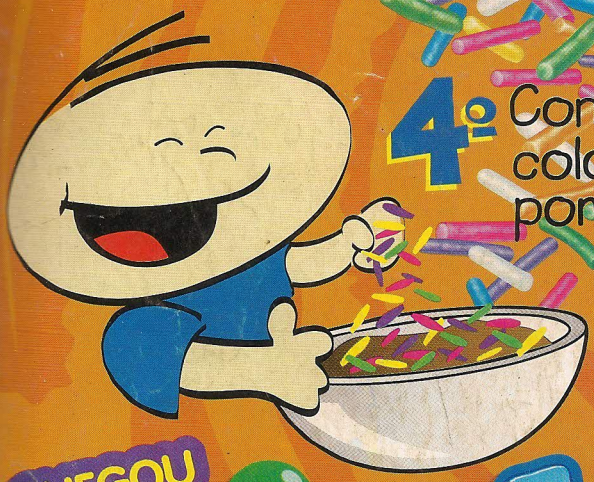
1º Leite + Kid Mix

2º Misture bem

3º 1 hora de geladeira

Não vai ao fogo

4º Confeitos coloridos por cima



CHEGOU

KID MIX

Creme instantâneo com Confeitos Coloridos nos sabores Morango e Chocolate

Escreva uma cartinha para a oetker contando o que você achou do novo KID MIX e ganhe um brinde-surpresa. O endereço é Cx. Postal 228 CEP 06001-970 - Osasco - SP